¿POR QUÉ JUEGOS Y DEPORTES COOPERATIVOS?

La heterogeneidad que nos encontramos en cualquier grupo humano es manifiesta. Los juegos y deportes cooperativos nos ofrecen una brillante posibilidad de aceptar y atender esa diversidad existente en nuestro grupo de alumnos con racionalidad. El párrafo que se reproduce a continuación justifica la necesidad de un cambio de orientación en los juegos y deportes:

"Poner a los niños a competir unos contra otros, en juegos donde luchan frenéticamente para que sólo unos pocos puedan triunfar garantiza el fracaso y el rechazo para el resto.... En los juegos cooperativos todos cooperan, todos ganan y nadie pierde. Los niños juegan unos con otros mejor que unos contra otros. El miedo al fracaso, junto con la angustia y la frustración asociada con el fracaso, se reducen cuando los errores no son percibidos como una cuestión de vida o muerte.... Se les da una nueva libertad para aprender de sus errores en vez de intentar esconderlos. Cuando los niños saben que su valor como persona no será destruido por la puntuación de un juego, los juegos y los compañeros de juego podrán enfocarse bajo una nueva luz.... Los juegos pueden proporcionar hermosas ocasiones para el intercambio, el estímulo, la autovaloración, el éxito y la pura diversión. Eso es todo lo que son los juegos cooperativos."

Terry Orlick (1986): Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición. Madrid: Popular. pp. 10-13.

REGLAS COOPERATIVAS PARA DEPORTES COLECTIVOS

Podemos potenciar la dimensión cooperativa de los deportes colectivos sin renunciar a su dimensión competitiva mediante modificaciones reglamentarias bastante simples. A continuación, y como lista abierta, presentamos un conjunto de reglas cooperativas que fomentan la participación de todos los jugadores mitigando las diferencias de nivel y relativizando la victoria y la derrota:

1.- Para poder puntuar tienen que haber colaborado en la jugada un número determinado de jugadores (por ejemplo: todos los del equipo).
2.- El jugador que puntúe no puede volver a hacerlo hasta que lo hagan el resto de compañeros del mismo equipo. Variante: ídem, pero también tienen que puntuar todos los del equipo contrario.
3.- El jugador que puntúe pasa al otro equipo.
4.- Restar la diferencia entre los puntos del jugador que haya puntuado más y del que haya puntuado menos de la puntuación total del equipo. Ejemplo:
Resultado final baloncesto: Equipo A 20 - Equipo B 15.
Máximo anotador equipo A: 10 puntos. Menor anotador equipo A: 0 puntos. Diferencia = 10.
Máximo anotador equipo B: 5 puntos. Menor anotador equipo B: 2 puntos. Diferencia = 3.
Resultado final válido: Equipo A 10 (20-10) - Equipo B 12 (15-3).
5.- Bonificación de x puntos en el resultado final si todos han puntuado.
6.- Doblar el número de puntos del que menos haya puntuado del equipo.
7.- Hacer un primer partido sin reglas cooperativas y un segundo partido en el que sólo pueden puntuar los que no lo hayan hecho antes (o los que menos hayan puntuado).
8.- Jugar sin puntuación, simplemente por pasar un rato divertido.
9.- La puntuación de quienes van por debajo en el marcador vale doble.
10.- Tanteo al revés. Cada vez que puntúas, el otro equipo es el que recibe los puntos. Hacéis un regalo a los adversarios.
11.- Tanteo colectivo. Lo importante es hacer muchos puntos, no hay equipos definidos.
12.- Partido en que el objetivo final es quedar empatados a un determinado número de puntos.
13.- Lo que se os ocurra a vosotros o a vuestros alumnos.

* Las reglas son bastante flexibles. Se pueden adecuar casi a cualquier deporte colectivo y grupo de alumnos.